

⚠ 警告

このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体およびアクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は、後で参照できるように保管してください。Xbox 360 およびアクセサリーの取扱説明書の更新については、<http://www.xbox.com/jp/support/> をご覧ください。

ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

光の刺激による発作についてごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏でんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣(けいれん)、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことについて注意しましょう。

- ・テレビから離れて座る
- ・画面の小さいテレビを使う
- ・明るい部屋でゲームをする
- ・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントテイリング機構 (CERO) の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク (表面) 及びアイコン (裏面) を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト (<http://www.cero.gr.jp/>) をご覧ください。

CONTENTS

プロローグ	2
キャラクター相関図	4
コントローラーの使い方	6
ゲームの始め方	8
画面の見方	10
3 すくみについて	12
基本アクション	13
タッグマッチの操作	22
オンライン	23
キャラクター紹介	26
スタッフ&クレジット	47
ユーザーサポート	49

本文デザイン: ヤマグチサトシ (Happy Valley)

※本取扱説明書の画面写真は、開発中のものです。

※ゲームの詳細な内容は、変更されることがあります。

ご了承ください。

Xbox LIVE®

Xbox LIVE を利用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむことができます。詳細については、<http://www.xbox.com/jp/live/> を参照してください。

Xbox LIVE を利用するため

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360® 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスに加入する必要があります。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 本体とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

PROLOGUE

「DOATEC」の象徴であった
「トライタワー」の崩壊から 2 年…

「エレナ・ダグラス」はテクノロジーの平和利用を基軸にかけ
DOATEC の再生に着手し始めた。

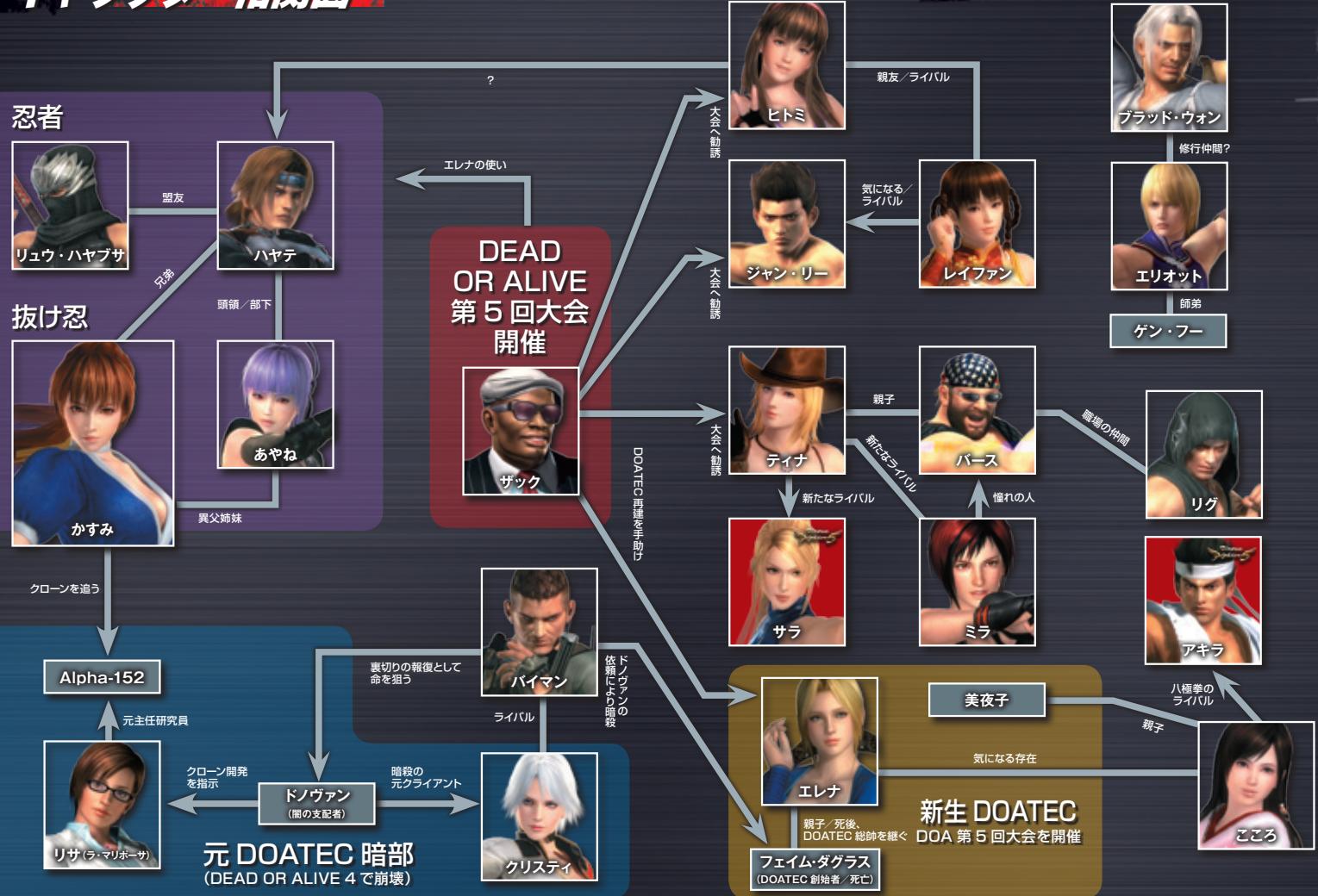
バイオテクノロジー部門は解体、再組織化され、軍事利用部門が行つ
ていた生体兵器開発プロジェクト「アルファ」「イブシロン」「オメガ」
それぞれの計画は完全凍結。

更に世界各国に展開する DOATEC 支局に対し「ドノヴァン」一派の
一掃を命じた。

そしてエレナは創始者「フェイム・ダグラス」のように
「DEAD OR ALIVE」第 5 回大会の開催を宣言をした。

新生 DOATEC の企業理念を改めて世界に知らしめるため…

キャラクター相関図



ゲームの始め方

メインメニュー

タイトル画面で START ボタンを押すとメインメニューが表示されます。
PLAYSTYLE SELECT で演出のタイプを設定します。

STORY		さまざまなキャラクターを操作しながら物語を進めます。 【初心から】最初から物語を始めます。 【続きから】セーブしたところから再開します。 【タイムチャートを表示する】プレイするエピソードを選びます。
FIGHTING		コンピュータかプレイヤーと対戦します。 【VERSUS】キャラクターとステージを選んで対戦します。 【ARCADE】コンピュータと対戦してポイントを競います。 【TIME ATTACK】コンピュータと対戦してクリア時間を競います。 【SURVIVAL】体力がなくなるまでコンピュータと対戦します。 【TRAINING】技の練習をします。入力した操作を確認できます。
ONLINE ▶P.23		ネットワークに接続し、世界中の人たちと対戦します。
EXTRA		リプレイや撮影した写真の鑑賞などをします。
OPTION		ゲームのさまざまな設定をします。 【GAME SETTING】カメラや画面など、ゲームの設定をします。 【CONTROL SETTING】操作やサイドステップの設定をします。 【SCREEN SETTING】画面の明るさなどを設定します。 【SOUND SETTING】BGM や効果音、ボイスの音量を設定します。 【ONLINE SETTING】ONLINE の「LOBBY MATCH」▶P.24などで表示されるメインキャラクターや、Facebook の公開を設定します。 【LANGUAGE】画面表示やボイスの言語を設定します。
Xbox LIVE Marketplace		Xbox LIVE Marketplace に接続します。

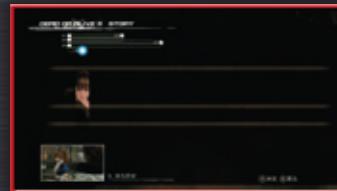
※ FIGHTING では、対戦前に、キャラクター 1 人で戦うシングルマッチか、キャラクター 2 人で戦うタッグマッチかを選びます。

セーブとロード

ゲームデータは、STORY で対戦に勝った後や、ゲームの設定を変えた後などにオートセーブされます。ゲームを始めると、自動でロードされます。

※セーブには、100KB 以上の空き容量が必要です。

STORY の遊び方



①ゲームを進めていくと、キャラクターのチャプター（章）が選べるようになります。チャプターのキャラクターを操作してストーリーを進めます。タイムチャートの縦は時間軸、横はどのキャラクターのエピソードかを表します。



②対戦ではボーナスマッチが表示されます。ボーナスマッチをクリアせずとも物語を進められますが、クリアすると称号をもらえます。



③ムービー・対戦中に START ボタンを押すとメニューが表示されます。途中で対戦をやめると、再開時は直前の対戦に勝利した後から始まります。

リプレイデータの保存について

VERSUS などで対戦した後に「リプレイを保存する」を選ぶと、リプレイデータが保存されます。保存されたリプレイデータは「EXTRA」の「WATCH」の「REPLAY」で鑑賞できます。リプレイ鑑賞中は × ボタンで写真撮影モードを楽しめます（RE で写真を撮影できます）。

空き容量によってはリプレイデータが最後まで保存されない場合もあります。

また、対戦中「コントローラー設定」を変更するか、「その他の設定」で「サイドステップ操作」を変更すると、リプレイデータはその時点までしか保存できません。ご注意ください。

画面の見方

体力メーター

キャラクターの体力です。相手の攻撃を受けると減り、0になるとKOされます。50%以下になると赤枠が表示され、パワーブロー▶P.19を出せるようになります。

相手の攻撃によるダメージは赤く表示されます。
ダメージの分だけ体力が減ります。



ラウンドカウント

相手をKOすると1ラウンド勝利となり、1つ点灯します。すべて点灯したほうが勝ちです。

タイム

対戦の残り時間です。0になるとタイムアウトとなり、体力メーターの多いほうが1ラウンド勝利となります。

※ START ボタンで表示されるメニューから「画面表示物の設定」を選べば、デジタルインスト▶P.12などを表示できます。

状態表示 コンボ数やカウンターなど、キャラクターの状態を表示します。

CRITICAL STUN クリティカル スタン ▶P.20

特定の打撃がヒットしてよろけた状態。ホールドのみできる。よろけ中に投げられることはない。

CRITICAL STUN クリティカル スタン ▶P.20

この状態でクリティカルバースト技がヒットすると、「クリティカルバースト」になる。

CRITICAL HIT クリティカル ヒット ▶P.20

特定の打撃がヒットした状態。相手はクリティカルスタンになる。

TECH ROLL テック ロール ▶P.18

ダウン直前に受身を取った状態。

CLOSE HIT クロース ヒット

至近距離で特定の打撃がヒットした状態。

COUNTER STRIKE カウンター打撃 ▶P.21

相手の打撃の出始めに打撃がヒットした状態。

HI COUNTER STRIKE ハイカウンター打撃 ▶P.21

相手の投げの出始めに、打撃がヒットした状態。

COUNTER HOLD カウンター ホールド / HI COUNTER HOLD ハイカウンター ホールド ▶P.17

相手の打撃を引き付けてホールドした状態。

COMBO HOLD コンボホールド ▶P.17

表示中、特定のコマンドでコンボホールドができる。

COUNTER THROW カウンター投げ ▶P.21

投げ動作中の相手を投げた状態。

HI COUNTER THROW ハイカウンター投げ ▶P.21

ホールドを出した相手を投げた状態。

COMBO THROW コンボ投げ ▶P.16

表示中、特定のコマンドで、コンボ投げ（または投げ抜け）ができる。

CRITICAL BURST クリティカル バースト ▶P.20

ガードもホールドもできない行動不能状態。

POWER BLOW パワーブロー ▶P.19

体力が50%以下のときにパワーブロー技がヒットした状態。

3すくみについて



対戦では、打撃(パンチ・キック) ▶P.14・投げ▶P.16・ホールド▶P.17が3すくみになっています。
打撃は投げに、投げはホールドに、ホールドは打撃に勝つという性質があります。

操作の表記について

本取扱説明書や、ゲーム内のデジタルインスト・コマンドリストでは、以下のように記号を使って操作を表記しています。

*表記はキャラクターが右向き時のものです。左向き時は操作が逆になります。

*操作は、A TYPE のものです。コントローラーのボタンの割り当てなどは「OPTION」の「CONTROL SETTING」の「コントローラー設定」で変更できます。

H × ポタン	(P + K)
P Y ポタン	(H + K)
K B ポタン	(H + P + K)
T A ポタン	△(P)など ボタンを長押しする

↑↓↔ 矢印の方向に左スティックまたは△(Q)など 方向パッドを短く入力する
↑↓↔ 矢印の方向に左スティックまたは△(Q)など 方向パッドを長く入力する

デジタルインスト

画面下のデジタルインスト(技のリスト)では、入力した技に関連する技を自動で表示します。また、入力した技は明るく表示されます。
対戦中に START ボタンで表示されるメニューで「画面表示物の設定」を選べば、デジタルインストを表示するかどうかを設定できます。

SP	特殊行動
OH	オフェンシブホールド ▶P.17
CB	クリティカルバースト技 ▶P.20
PB	パワープロー技 ▶P.19

『(P)など』上段属性 ▶P.15
『(P)など』中段属性 ▶P.15
『(P)など』下段属性 ▶P.15
左スティックを押し込むと、左スティック表示中のデジタルインストがボタンロックされます。

基本アクション

移動 | 方向パッド/左スティック

入力した方向に、キャラクターを歩いて移動させます。

走る | →↔

キャラクターを走らせます。



サイドステップ | ↑↑/↓↓ または↑H+P+K/↓H+P+K

横にすばやく動いて攻撃をかわします(かわせない攻撃もあります)。サイドステップ中に打撃・投げを受けるとカウンターパンチになります。
操作は OPTION で変更できます。



立ちガード | ← または H



上・中段▶P.15の打撃を防げます。上段投げ▶P.16は防げません。

しゃがみガード | ↘ または ↓ H



下段▶P.15の打撃を防げます。下段投げ▶P.16は防げません。

技の属性



打撃 | Pパンチ



手を使った打撃です。
方向パッド/左スティックと組み合わせてさまざまな技を出せます。
投げに勝ち、ガードで防がれます。

打撃 | Kキック



足を使った打撃です。
方向パッド/左スティックと組み合わせてさまざまな技を出せます。
投げに勝ち、ガードで防がれます。

上段

立ちガード・しゃがみ状態で防がれるものの、出の早い技がそろっています。本取扱説明書・デジタルインストでは、P↑のように表記しています。

中段

しゃがみ状態に有効な技です。本取扱説明書・デジタルインストでは、P>のように表記しています。

下段

出は遅いものの、立ちガードでは防げない技です。本取扱説明書・デジタルインストでは、P↓のように表記しています。

上段投げ | T



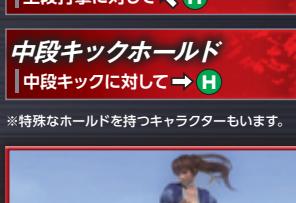
立ち状態・移動・立ちガード中の相手を投げて攻撃します。打撃に負けます。方向パッド/左スティックと組み合わせると、より威力の高い投げ技を出せます。

下段投げ | ↓ T



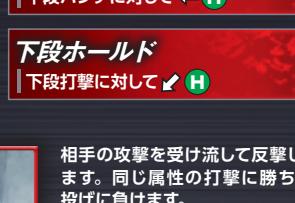
しゃがみ状態・しゃがみ移動・しゃがみガード中の相手を投げて攻撃します。打撃に負けます。

上段ホールド | 上段打撃に対して ↗ H



※特殊なホールドを持つキャラクターもいます。

中段パンチホールド | 中段パンチに対して ← H



相手の攻撃を受け流して反撃します。同じ属性の打撃に勝ち、投げに負けます。

COMBO HOLD 表示中、追加操作を入力すると、コンボホールドとなるホールドもあります。このとき、ホールドされている側はタイミングよく H または T を押すと、ホールド抜けできることがあります。

投げ抜け | T



通常投げ T は投げられた瞬間に T で投げを回避できます。



相手の打撃を引きつけてホールドを出すと、カウンターまたはハイカウンターとなり、ダメージが大きくなります。

コンボ投げ | 追加操作



複数の投げがつながる投げです。
COMBO THROW 表示中、追加操作を入力します。このとき、投げられている側はタイミングよく T を押すと、投げ抜けできることがあります。

オフェンシブホールド (OH)



投げのように自分からつかみかかるホールド、オフェンシブホールド (OH) を持つキャラクターがいます。OH中に打撃を受けても、ハイカウンター打撃にはなりません。相手のホールドまたはOH動作中にOHで投げると、カウンターホールド扱いとなります。

大ダウン攻撃 | ↑ P + K



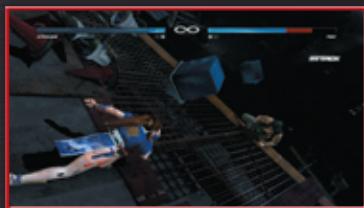
ダウンした相手に追い討ちをかけます。

小ダウン攻撃 | ↓ P / ↓ K



ダウンした相手に追い討ちをかけます。
操作はキャラクターによって異なります。

崖っぷちデンジャー | P / K / T (攻撃側) H / T (防御側)



落下時に崖っぷちにつかまつた相手を、打撃 P / K か投げ T で追撃できます(攻撃側)。相手(防御側)は、ガード H か投げ抜け T かを選びます。

打撃は投げ抜けに、投げはガードに勝ちます。攻撃側が勝つとダメージを与えられます。防御側が勝つと、ダメージを最小限に抑え落っこちできます。

受身 | ダウン寸前に H / P / K



受身を取るとダウンしてもすぐに立ち上がれます。

また、方向パッド/左スティックを同時に入力すると、入力した方向に立ち上がります。

パワーブロー



体力が 50%以下のときに発動できる「パワーブロー」を当てる
とダメージを与えられます。

パワーブロー中に方向パッド/左
スティックで、吹き飛ばす方向を
決められます。

特定のデンジャー(ステージの仕
掛け)と組み合わせるとスペシャ
ルパワーブローとなりさらにダ
メージが大きくなります。

中段起き上がりキック | K



受身を取らずにダウンすると、H /
P / K で起き上がれます。起き上
がり中に中段キックを出せます。

下段起き上がりキック | ↓ K



起き上り中に下段キックを出せます。

パワーブロー技

バース/レイファン

△ + K

かすみ/ブラッド・ウォン/エリオット/ミラ/エレナ/
ラ・マリポーサ/ジャン・リー

←△ + K

リュウ/ハヤブサ/ティナ/アキラ/バイマン/クリスティ/サラ/
リグ/ザック/ヒトミ/あやね/ハヤテ

↖△ + K

ごころ

↘△ + K

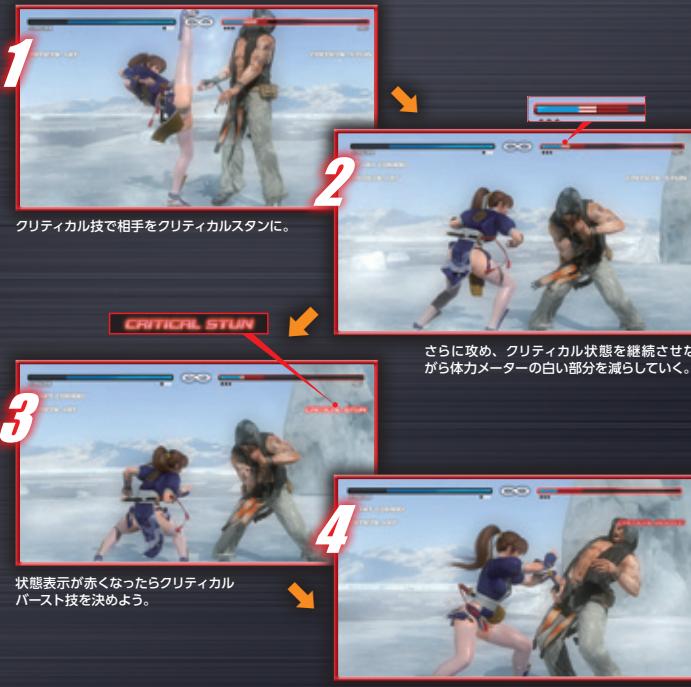
クリティカル



特定の打撃が当たると、クリティカルスタン（よろけ状態）となりホールドしかできなくなります。
※方向パッド連打で、よろけ時間を短縮できることがあります。
※ホールドできない強力なクリティカルスタンもあります。

クリティカルバースト

クリティカルバーストになると、一定時間行動不能状態になります。



カウンター



相手の攻撃動作中に攻撃を当てるときカウンターとなり、通常の1.25倍のダメージを与えられます。

カウンターの種類

カウンター打撃	相手の打撃動作・サイドステップ中などに打撃を当てる状態。クリティカルスタン▶P.20になりやすい。
カウンター投げ	相手の投げ動作中に投げた状態。
カウンターホールド	打撃を引きつけてホールドした状態。

ハイカウンター



特定の状況で攻撃を当てるときハイカウンターとなり、通常の1.5倍のダメージを与えられます。

ハイカウンターの種類

ハイカウンター打撃	相手の投げ動作中に打撃を当てる状態。
ハイカウンター投げ	相手のホールド中に投げた状態。
ハイカウンターホールド	打撃を限界まで引きつけてホールドした状態。

タッグマッチの操作

タッグマッチでは、キャラクター2人対2人のタッグマッチを楽しめます。プレイヤーは最大4人まで参加できます。

タッグチェンジ | $H + P + K$



キャラクターを交代させます。下がったキャラクターは体力が少しづつ回復します。相手のダウン中、 $\uparrow H + P + K$ で、交代したキャラクターがダウン攻撃を出しながら登場します。

タッグコンボ

キャラクターのコンボに合わせてタイミングよくタッグチェンジすると、通常よりも素早く交代でき、さらにコンボをつなげられます。敵がタッグの場合、ダウンさせてしまうとタッグチェンジされることもあるので、コンボをつなげて敵を逃がさないようにしましょう。

タッグ投げ



T でタッグ投げを出せます。タッグ投げの種類はキャラクターの組み合わせにより異なります。専用のタッグ投げを持つペアもいます。

オンライン

ネットワークに接続して、他のプレイヤーと対戦します。

グレード

プレイヤーの強さを表す段位です。グレードポイントを基準に判定され、FからS+まであります。初めてオンラインプレイに参加したときはFとなります。グレードポイントは「RANK MATCH」[P.24](#)の対戦に勝つと増え、負けると減ります。

相手のグレードが自分よりも高いほど、得られるポイントが多くなります。

挑戦状



「FIGHTING」の「VERSUS」「ARCADE」「TRAINING」で挑戦状を受ける設定にすると、プレイ中に自動で相手を検索します。相手が見つかると画面にアイコンが表示され、BACKボタンを押すと対戦できます。グレードは変動しません。

タッグパワーブロー



タッグマッチでは、2人とも体力が50%以下のときに「パワーブロー」を当て、さらにパワーブロー中に $H + P + K$ を押すと、タッグパワーブローを発動できます。タッグパワーブローは通常のパワーブローよりも威力が大きくなります。

SIMPLE MATCH



簡単な条件を指定して相手を探します。グレードは変動しません。

RANK MATCH



グレードを指定して相手を探します。勝敗によってグレードが変動します。

LOBBY MATCH

最大 16 人で、さまざまなルールを決めて対戦します。

対戦ルール

勝ち残り	対戦に勝った者が、次の試合も他のプレイヤーと対戦します。
負け残り	対戦に負けた者が、次の試合も他のプレイヤーと対戦します。
トーナメント	トーナメント形式で対戦し、勝者を決めます。
組み手	ホストを相手に、残りメンバーがそれぞれ対戦します。
オンライン道場	プレイヤー同士でじっくり練習します。体力が回復します。BACK ボタンでさまざまな機能を利用できます。

サーチ

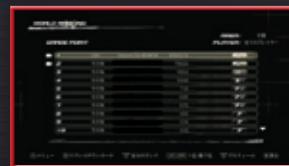
相手がいるエリア（国）・相手のグレード・対戦形式（シングルかタッグか）・ラウンド数を決め、相手を探します。

クリエイト

ラウンド数・相手のグレード・対戦ルール・シングルかタッグか・制限時間・体力・参加人数などを決め、ルームを作成して対戦相手を待ちます。



WORLD RANKING



さまざまなランキングを閲覧します。
■が表示されているプレイヤーのリプレイをダウンロードできます。
リプレイのアップロードは「EXTRA」の「WATCH」の「REPLAY」からできます。

FIGHTER LIST

登録したファイターの一覧です。アンテナが青い相手は、一覧から選んで対戦を申し込みます。

かすみ KASUMI

国籍:	日本
性別:	女性
流派:	霧幻天神流忍術天神門

伝統ある忍者一門、「霧幻天神流忍術天神門」の継承者。ある事件をきっかけに里を捨て「抜け忍」となつたため、里に帰れぬばかりか、命を狙われる過酷な日々が続く。

主な技

れんかいおうしゃうじん	連界央襲陣	F F P P > P > P
せんこうりうじゆうざん	閃光裏襲斬	→ P > K K
げりんくわうふう	月輪・烈風	↖ K > P > + K
しゅんこうう	春風・日向	→ → K > K
きうかせん	橘花閃	↓ K K
おもろ	臍	↘ ↘ T
CB	天神掌	→ P > + K
PB	桜花爛漫	← H > + K

※表記の説明はP.12をご覧ください。表記はキャラクターが右向き時のものです。左向き時は左右が逆になります。

リュウ・ハヤブサ

RYU HAYABUSA

国籍:	日本
性別:	男性
流派:	隼流忍術

古来より続く隼流忍術を、現代に受け継ぐ超忍。その強さは数々の逸話として語り継がれている。ハヤとは古くから友人関係にある。

主な技

れん	きごくしんていきゅう	連・鬼哭神啼脚	F P K K K
はげんこうこうりゅうきゅう	破幻降龍脚	↑ K K	
ちとせひしつ	千歳飛膝	→ → K	
かわらしき	我王掌	← Y + K	
おにげし	鬼菱～不動加賀縫	← K → P + + K	
ひなな	飯綱落とし	↙ T → T → T → T	
かりゅうこう	地龍爪	F P + K	
げせんごうりゅう	月旋轟龍波	↖ Y + K	

ブラッド・ウォン

BRAD WONG

国籍:	中国
性別:	男性
流派:	醉八仙拳

醉八仙拳の使い手。いつもどこかで飲んだくれている。一緒に旅をするエリオットにはうんざりされているが、彼の旅の目的はいったい何なのだろうか。

主な技	
連撃・独起脚	↓↓↑↑P+K
前踢・連挑腕	↙K+P+P
醉歩頂撃	↑P
旋身跳頭打	↙P
連環後翻腿	↙K+K+K
旋子	→→T
CB虎爪	→→P
PB醉猿遊舞	←Y+K

エリオット ELIOT

国籍: イギリス

性別: 男性

流派: 形意拳

ゲン・フー唯一の弟子で、形意拳の使い手。未熟な己の腕を磨くべく、師の下を離れ、修行の旅を続けている。なぜかブラッドがずっとついてきており、本人は迷惑顔。

主な技

こんぼはうけん	P+P ←→ P →とP同時押し
順歩崩拳	→→P
挑 領	↙P
躊躇・鷹撃	↙K+P
燕子抄水	↓H+K+P
だ形雲深掌	↙T
CB 歎馬形	↙P+K
PB 崩壁双翼猛禽掌	←Y+K



ミラ
MILA

国籍:	スペイン
性別:	女性
流派:	総合格闘技
世界中の総合格闘技を総ナメにしている、新進気鋭の若きチャンプ。あるファイターに強い憧れを抱いており、いつか対戦することを夢見て、バイトしながらジムで腕を磨く日々を送る。	

主な技
ワンツー・ハイキック
アップバー・オーバーハンド ↘ P > P >
クラウチングブロー ↘ P > + K
バックブロー ↘ P
ロー・フリップブロー ↓ K P P P >
OH 片足タックル → → T
CB コークスクリューブロー → P > + K
PB ガトリングパワーブロー ← Y > + K



ティナ
TINA

国籍:	アメリカ
性別:	女性
流派:	プロレス
伝説のプロレスラー、バースの娘。父親の「プロレスラーとして育てたい」という思いとは裏腹に、彼女はモデル、女優、ロックスターと、次々に自らの夢を実現していた。	

主な技
マシンガンエルボニー P P P K
コンボドロップキック → → P > P > K
ジャンピングニーパット ↘ Y K
レッグカット ↘ K
OH ロデオホールド → → T
OH ジャイアントスイング → → Y · ↘ T
CB ショートレンジラリアット → P > + K
PB ウルトラティナスペシャル ↘ Y > + K

エレナ HELENA

主な技

- 連環架推掌 ↗ P > P
- 閃跳歩掛臂 ↘ P > ↙ P
- 連高三連回脚 ↘ K > K K
- 仆歩～掏打掠陰～烏龍盤打 ↓ P + K → P > ↙ P > P
- 仆歩～低膝 ↓ P + K ↓
- 仆歩～通天掌 ↓ P + K · T
- CB 弓歩掠陰掌 ↗ P
- PB 神槍烏龍衝掌打 ← Y + K

国籍: フランス
性別: 女性
流派: 脢掛拳 ひかけん

巨大複合企業体、「DOATEC」の若き総帥。恐るべき生体兵器の研究開発に手を染めた組織の過去を清算し、新たなる一步を踏み出すべく「DEAD OR ALIVE」第5回大会を開催する。

ラ・マリポーサ
LA MARIPOSA

国籍: アメリカ
性別: 女性
流派: ルチャ・リブレ

ティナのプロレスラー時代のライバルで、華麗でアクロバティックな技をもつルチャドーラ。その正体は「DOATEC」の元研究員にしてティナの親友「リサ」。

主な技

- ラ・ケブラーダ・グランデ P P P ↗ P > + K
- トリプルエルボー → P > P > P
- スピニングエルボー ↘ P > P
- ローリングソバット ↘ K
- ダブルスピン ↘ K ↓ K
- デジャヴ ↘ T · ↙ → T · Q T
- CB バックスピンキック ↗ K
- PB マリポーサ・エン・エフゴ ← Y + K









国籍: アメリカ

性別: 男性

流派: プロレス

圧倒的なパワーを誇る元凶悪レスラー。亡き妻・アリシアとの間に生まれた一人娘のティナをいつも心配している。

主な技

地獄突き ↓+K

バッファローレイジ ↘+P+P

ケンカキック →+K

パワーゴング ↗+P+P

OH ダイブボマー ↘+T+T+T+T+T

F5 ↙+T+G+T+G+T

CB ベアクラッシュ ↘+P+K

PB バッファローランページ ↗+K

ジャン・リー

JANN LEE

国籍: 中国

性別: 男性

流派: ジークンドー

"ドラゴン"の異名を持つジークンドーの達人。熱く魂を震わせるほど強者の求め、彼は闘い続ける。

主な技

ドラゴンキャノン P+P+P+K

ボディブロー→ドラゴン →P+K+P+K

スタンス→ドラゴンバースト

ハイシンニーキック ↙+K

ドラゴンキック ※ガード不能 ↗+K

ブレイジングドラゴン ↘+P+K

OH ドラゴンガンナー →+T

CB 折檻チョップ →+P+K

CB ドラゴンバースト ドラゴンスタンス中 P+K

PB フューリー・オブ・ザ・ドラゴン ↙+K+K

レイファン LEIFANG

主な技

連環金鶏独立 $\text{P} \rightarrow \text{P} \rightarrow \text{K}$

三連脚 $\text{K} \rightarrow \text{K} \rightarrow \text{K}$

上歩七星 $\text{P} \rightarrow \text{P}$

OH 雲手～峨山推出 $\text{P} \rightarrow \text{K} \rightarrow \text{T}$

蹴叉 $\text{H} + \text{K}$

OH 連・太公釣魚 $\text{P} \rightarrow \text{T} \rightarrow \text{P} \rightarrow \text{T}$

CB 小擒打 P

PB 大纏托肘当頭砲 $\text{Y} \rightarrow \text{K}$

国籍: 中国

性別: 女性

流派: 太極拳

太極拳使いの天才女性拳士。裕福な家庭に育ったため負けん気が強く、かつて危ういところを助けてくれたジャン・リーを目標に日々修行を積み、彼に挑み続ける。



ザック ZACK

国籍: アメリカ

性別: 男性

流派: 自己流エタイ

ムエタイを見よう見ま似で覚えてしまった、天才的な格闘センスの持ち主。何事にもポジティブで、派手なコスチュームもバッチリ着こなすファンキーなDJ。



主な技

ダブルニーコンボ $\text{P} \rightarrow \text{P} \rightarrow \text{K} \rightarrow \text{K}$

ティー・ソーク・ $\rightarrow \rightarrow \text{P} \rightarrow \text{P}$
ラッシュ

コンドルフライト $\text{Y} \text{Y} \text{K} \rightarrow \text{K}$

ダッキング・ $\downarrow \text{H} + \text{K} \cdot \text{K}$
ダックニー

ペリアル $\downarrow \text{K} \text{K} \text{K} \text{K} \text{K}$
ラッシュ

ハードラッシュ $\text{Y} \text{Y} \text{T}$

CB バズーカ $\text{K} \rightarrow \text{K}$
キック

CB スウェー～ $\leftarrow \text{P} \cdot \text{P} \rightarrow + \text{K}$
クレイジーバット

PB ファンキー $\text{Y} \rightarrow \text{K}$
パラダイス

ヒトミ HITOMI

国籍: ドイツ

性別: 女性

流派: 空手

ドイツ人と日本人の父母を持つハーフ。幼いころより鍛えられた空手の腕前は、世界最高峰と言える。記憶を失ったハヤテ(=アイン)に恋心を抱いていたようだが、アインはもういない。恋の行方はどうなってしまうのか。

主な技

震天動地 $\text{P} \text{P} \square \leftarrow \text{P} \text{P} \text{H}$

風塵 $\triangle \text{P} \triangleright$

回し連突き $\text{K} \text{K} \text{P}$

光芒一閃 $\rightarrow \text{P} \text{K} \text{K} \text{K}$

豹尾 $\downarrow \text{K} \text{K}$

猛火 $\text{K} \text{K} \text{T}$

CB 双手突き $\rightarrow \text{P} \text{+} \text{K}$

PB 猛炎 $\text{K} \text{K} \text{+} \text{K}$

国籍: 日本

性別: 女性

流派: 霧幻天神流忍術覇神門

霧幻天神流の闇「覇神門」の天才くノ一。呪われた出生ゆえ闇に生きることを定められた彼女は、抜け忍となつた種違いの姉かすみを追う刺客となつた。

主な技

螺旋飛燕脚 $\leftarrow \text{P} \cdot \text{K}$

幻夢槍 $\triangle \text{K}$

胡蝶旋舞 $\leftarrow \text{P} \text{+} \text{K}$

霜華～宵月眩量 $\leftarrow \text{K} \text{P}$

迅雷龍槍脚 $\rightarrow \text{K} \downarrow \text{K}$

氷柱落とし $\rightarrow \rightarrow \text{T} \cdot \text{T}$

CB 双昇破 $\rightarrow \text{P} \text{+} \text{K}$

PB 双蝶螺旋襲 $\text{K} \text{+} \text{K}$

ハヤテ HAYATE

国籍:	日本
性別:	男性
流派:	霧幻天神流忍術天神門

かすみの兄にして、霧幻天神流
18代頭首として忍集団を率い
る忍者。頭首の名に恥じない技
量、人望を兼ね備えている。

主な技

連突迅雷	
雷月輪	
神龍連星脚	
迅槍脚	
天神昇掌	
鳴龍	
重ね当て	
霧幻裂風陣	



STAFF & CREDITS

Producer Yousuke Hayashi

Hidekazu Asada
Kazunori Ogura
Satoshi Ogata
Shigeru Nagamatsu

Animation Katsuhiko Yamanechi
Chitose Sasaki
Ryoji Abe
Hideki Saito
Takaki Kurosawa
Masayuki Fukushima
Toshiaki Kondo
Kenta Kawano
Hirohisa Togase

Director Yohei Shimbori

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii
Mitsuki Uchida

Art Director & Story Yutaka Saito

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

Project Manager Kohji Shibata

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

Engineering Manager Yasunori Sakuda

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

Character Art Leads Hiroshi Kaneko
Haruhiisa Ito

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

Environment Art Leads Hideki Niimi
Kensaku Tabuchi
Shunsuke Fujita

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

Animation Leads Kousuke Wakamatsu
Yoshiro Tachibana

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

Real-Time Cinematics Lead Yoshihito Tomita

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

VFX Leads Takamitsu Watanabe
Osamu Yazu

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

Audio Lead & Design Makoto Hosoi

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

Technical Art Lead Naoya Okamoto

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

UI Art Lead Masayuki Sasamoto

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

Graphic Engineering Lead Yuki Satake

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

Game Engineering Leads Takeshi Kawaguchi
Yoshinobu Suzuki
Takeshi Mizobe

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

Library Engineering Leads Taihei Obara
Masanori Kimura

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

Game Design Leads Takeshi Umori
Takayuki Saga
Manabu Nagasaki

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

Real-Time Camera Lead Akihiko Oyama

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

Localization Director Peter Garza

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

Game Design Molohiro Shiga
Takashi Suzuki
Tayoshi Iuchi
Masayuki Teruo
Tetsuya Nitta
Gaku Arai
Masaki Toyoda
Ryuusuke Kanda

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

Environment Art Ryosuke Muraki
Koichi Yabata
Tadashi Kawabe
Chiharu Ootsuka
Katsuji Kuroda
Sachiko Namba
Yasukuni Sato
Rie Motonari
Hiroyuki Kato
Atsushi Goto

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

OA Manager Manshu Kiuchi
Takayuki Nishikawa

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

Studio Manager Yoshinori Ueda

Engineering

Yoshihiko Kimura
Takahiro Watanabe
Yuchihi Watanabe
Takayuki Teruya
Yuta Yamazaki
Haruhiisa Ito
Takahiro Onuki
Daisuke Okawa
Wataru Iwasaki
Junichi Koyama
Tomoya Sakashita
Masato Naito
Kazuki Iwana
Kenichi Uchiyama

VFX Naoki Yamamoto
Takehiko Kanakaoka
Kazuki Osada
Hiroyuki Kimura
Akifumi Hayano
Kazuya Fujii

